



(297-311)

¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia, España
jimenezalcazar@um.es

Gerardo Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata, Consejo Nacional de
Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina.
gefarodriguez@gamil.com

Recibido: 28/08/2015

Aceptado: 17/11/2015

Resumen

El desarrollo y el impacto de los videojuegos en la cultura contemporánea ha sido enorme: cuando apareció el arcade eran pocos los que podían imaginar la importancia que tendría este nuevo medio de comunicación y ocio sobre el conjunto de una sociedad globalizada. Así, lo que en un principio se pensó como el desarrollo de una nueva forma de ocio se ha convertido en un referente cultural de primera magnitud, reconocido por diversos gobiernos como una industria cultural más, al mismo nivel que el resto de las artes creativas. En este contexto, las vinculaciones entre los videojuegos y el conocimiento del pasado son múltiples, dado que en muchas ocasiones las nuevas generaciones digitales acceden a él gracias al impacto que suponen los títulos comercializados y difundidos por la red. En este artículo damos cuenta de algunas de las cuestiones que plantean estas relaciones entre pasado y videojuegos.

Palabras clave: videojuegos; historia medieval; nuevas tecnologías; educación.

The open past? The knowledge of the historical past through videogames

Abstract

The development and the impact of videogames on contemporary culture has been enormous: when the arcade appeared were few who could imagine the importance that would have this new communication and entertainment medium on the set of a globalized society. Thus, what was initially thought as the development of a new form of leisure has become a cultural reference of first magnitude, recognized by various governments as a cultural industry, at the same level as the rest of the creative arts. In this context, links between videogames and the

knowledge of the past are multiple, since in many cases the new digital generations access it through the impact posed by titles marketed and distributed by the network. In this article we consider some of the issues raised by these relationships between past and videogames.

Key Words: videogames; Medieval history; new technologies; education.

¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos

Educación y videojuegos: una propuesta de trabajo docente

Como docentes, investigadores y extensionistas preocupados por las relaciones entre la Universidad y el medio local, así como por el impacto de las nuevas tecnologías en la educación, hemos considerado oportuno reflexionar sobre los alcances y los límites que ofrecen los videojuegos para el conocimiento del pasado histórico y poner en discusión los saberes aprendidos, tanto en los desarrollos de los proyectos específicos¹ como en los cursos de posgrado dictados en la Universidad Nacional de Mar del Plata².

Con esto buscamos instalar la cuestión de la conformación de una nueva época en cuanto a la relación nuevas tecnologías y procesos de enseñanza-aprendizaje así como profundizar en la consideración positiva del impacto digital en la formación de cultura actual.

No se trata de imponer una línea de intervención e investigación que responda a un criterio coyuntural, a una moda. Vivimos en una sociedad digital, y los videojuegos, al igual que el resto de aplicaciones tecnológicas de última generación, encuentran acomodo en nuestros quehaceres cotidianos, tanto si es por motivos laborales como si lo es por simple ocio. En este sentido, hay que señalar un aspecto que no abordaremos en

¹ Proyecto de Investigación I+D+i: “Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio en el conocimiento del pasado medieval” (HAR2011-25548), dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar y financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (España), período de ejecución: 12/01/12 al 31/12/15 y Proyecto de Extensión “Play & Level Up: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos” (OCS N°640/14), dirigido por Gerardo Rodríguez, financiado por la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), período de ejecución: 16/04/14 al 15/04/15.

² “Nuevas historias, nuevos tiempos. Tecnología y ocio al servicio de la enseñanza de la historia” a cargo de Juan Francisco Jiménez Alcázar, del 16 al 20 de abril de 2012 e “Historia y videojuegos: conceptos, aprendizaje e interpretación”, a cargo de María de las Mercedes Abad Merino, Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez, del 03 al 09 de noviembre de 2014. Ambos seminarios fueron organizados por la Facultad de Humanidades.

esta ocasión, pero que está en pleno auge; nos referimos al fenómeno de los *serious games*, o juegos serios, medios empleados por cada vez más empresas con el fin de lograr diversos objetivos de integración, funcionamiento y versatilidad de la compañía. En definitiva, y como hemos dejado escrito en otro lugar, el videojuego ha llegado para quedarse, y su asiento masivo es incuestionable.

El desarrollo y el impacto de los videojuegos en la cultura contemporánea ha sido enorme: cuando apareció el *arcade*, eran pocos lo que podían imaginar el calado que este nuevo medio de comunicación y ocio iba a tener sobre el conjunto de una sociedad globalizada, que fue aumentado a un ritmo vertiginoso, de la mano de los, también rápidos, avances tecnológicos.

Así, lo que en un principio se pensó como el desarrollo de una nueva forma de ocio se ha convertido en un referente cultural de primera magnitud, reconocido por diversos gobiernos como una industria cultural más, al mismo nivel que el resto de las artes creativas. En este sentido, el peso económico alcanzado ha sido clave. La dedicación de inversiones y esfuerzos destinados a generar productos de este canal de comunicación, ha sido constante y creciente desde el mismo momento de su origen. Las fases se han sucedido, con especial protagonismo de grandes multinacionales —Sony, Nintendo, Microsoft... por citar casos concretos de consolas— en algunos periodos, para ser compartido ese espacio con iniciativas independientes, y que hoy conocemos como fenómeno *indie*.

Pero lo más interesante, sin duda alguna, ha sido la respuesta de los usuarios. Lógicamente, sin oferta no hubiera existido ningún tipo de demanda por parte del mercado, es decir, sin videojuegos nunca se hubiese producido ese espacio comercial de producción, distribución y consumo. La tecnología ha marcado de manera sobresaliente el desarrollo de estos productos: si los primeros años de existencia del videojuego, el formato de juego era diverso (desde los cartuchos intercambiables de las consolas *Atari*, por citar un ejemplo, a las cintas de casete para *Spectrum*, pasando por los laserdisc de algunos títulos), ahora permanece en esa diversidad ofrecida por las diferentes soluciones empresariales, pero complicada por las posibilidades tecnológicas abiertas por la expansión de la red digital. Las descargas están sustituyendo poco a poco (en casos y por la existencia de plataformas específicas, de forma más rápida, caso de Steam, Uplay, EA o Gog) al formato físico del ya estandarizado CD, DVD o BlueRay.

La importancia de este universo de ocio queda pues, fuera de los límites lógicos de un entramado de intereses comerciales, pues su difusión lo ha convertido, como hemos mencionado, en un reconocido fenómeno de masas.

La diversidad temática y de forma de jugabilidad que además podemos hallar en el interminable catálogo de títulos es muy amplia. No se juega igual en todos los dispositivos, y todos ofrecen las mismas experiencias de juego. Pero lo que nos interesa en este momento es el grupo de productos que tienen como trasfondo de su guion a una época del pasado, cualquier periodo, aunque en nuestras investigaciones más concretas hemos intervenido en favor de la Edad Media y sus referentes visuales y conceptuales, leamos ese Medievo onírico y fantasioso que poco tuvo que ver con la realidad.

En este contexto, las vinculaciones entre los videojuegos y el conocimiento de la Historia son múltiples, dado que, en muchas ocasiones, las nuevas generaciones digitales acceden a él gracias al impacto que suponen los títulos comercializados y difundidos por la red. De la misma manera, y como consecuencia obvia, la incidencia que los contenidos recogidos por el medio, en grados muy variados, son objeto lógico de interés, pues la docencia de diferentes materias se verá alterada por la presencia masiva de los *nativos digitales* en las aulas, lo que generará un cambio en las prácticas pedagógicas, tanto en la formas de impartir las clases como en las formas de acceder al conocimiento.

Desde esta perspectiva, se han realizado lo que consideramos ha sido una cuestión obligada: una serie de experiencias “sobre el terreno”, tanto en centros universitarios como no universitarios, ha permitido extraer información de todo tipo desde la que realizar hipótesis de partida así como realidades tangibles de la afectación a la que nos referíamos. Una novedad ha sido la del diseño y puesta en práctica de unos talleres de investigación que denominamos *WASD*. Utilizamos esta denominación con el uso de las letras del teclado habituales de dirección en los videojuegos³.

³ En un teclado QWERTY: W: arriba. S: abajo. A: izquierda. D: derecha.



**Taller permanente
de *Historia* y videojuegos**

El desarrollo de la actividad se inicia en todo momento con el reparto a los presentes de un folio marcado en una cara con el membrete del proyecto, el lugar del taller y la fecha, además de un escudo “*Parte A*”. En el reverso aparece en la parte superior “*Parte B*”. Se les pide en ese momento que escriban cualquier cuestión que les sugiera el tema del que a continuación se les va a hablar, normalmente en una charla que se extiende unos 40 o 45 minutos aproximadamente, y que versa sobre algún punto en concreto sobre un tema específico y cómo aparece en los videojuegos, o sobre el binomio Historia y videojuegos que vertebraba el conjunto del proyecto. Finalmente, y tras el oportuno debate, se les requiere a los presentes a que cumplimenten cualquier reflexión personal en el espacio señalado como *Parte B*, una vez han ofrecido en la cara anterior (*Parte A*) su opinión basada en juicios apriorísticos o no. Ahora han de expresar y escribir un criterio de reafirmación, rechazo, negación o cualquier cuestión que les sugiera el tema una vez han escuchado al ponente y a los intervinientes en el debate. Buena parte de estas actividades se encuentran mencionadas entre las que aparecen como propias del proyecto *Historia y videojuegos* en la web: www.historiayvideojuegos.com.

Ha sido muy interesante comprobar la perspectiva diversa y muy completa que se tiene del fenómeno, tanto por los que son *casual gamer*, es decir, jugadores eventuales

que se acercan al videojuego de forma esporádica, como por los *hardcore*, leamos, personas que destinan buena parte de su tiempo de ocio a jugar a videojuegos.

Por el contrario, como talleres docentes aún queda trabajo por hacer. Nos encontramos en muchas ocasiones con la oposición abierta por parte de quienes consideran al medio como un canal cerrado de comunicación, y sencillamente piensan que se trata de un elemento con escasas o nulas posibilidades para ser empleado como recurso educacional o de aprendizaje. Se debe a criterios de desconocimiento y prejuicios que poco o nada tienen que ver con la realidad del videojuego. No obstante, consideramos que comenzar a andar es tan importante como el propio camino andado y mantenemos el esfuerzo con la consideración de que el tiempo hará posible no inevitable: los videojugadores están creciendo, y en una generación muchos de ellos comenzarán a impartir docencia. Ellos mejor que nadie conoce el potencial del medio, por lo que la perspectiva que se abre es sencillamente amplia e inédita.

Videojuegos históricos

Los temas seleccionados por la industria del videojuego, tanto por las empresas de distribución y comercialización como por los desarrolladores, han sido de lo más diverso. Títulos que no dejan de aparecer en el mercado, tanto para venta por descarga como al detalle, así como software libre y con código abierto, o en la red de forma masiva, donde los usuarios son millones, hace que cualquier acercamiento al videojuego resulte tan resbaladizo como la misma definición de sus límites temáticos.

Hemos aludido al importante número de estos títulos que remiten al pasado histórico, de allí la posibilidad de vincular estos medios de ocio digital con la disciplina histórica, tanto en sus niveles de transmisión del conocimiento como en la enseñanza de la disciplina, pues casi desde el comienzo del fenómeno la visibilidad del tiempo pasado ha sido una constante en esta industria cultural. Junto a la tradición oral, las crónicas, los complejos escultóricos y pictóricos, la novela, el cine y la televisión —medios que hasta el presente servía para hombres y mujeres aprendieran y aprehendieran el pasado (real, imaginado, inventado)—, el videojuego se impone hoy, en parte gracias a que permite superar la posición demasiado pasiva del receptor de aquellos otros mensajes.

Este medio permite recrear virtualmente unas vivencias imposibles de imaginar hasta ahora. La mente generaba esos mundos virtuales al leer una novela histórica, pues no había imagen prefijada, y las palabras inciden de diversa manera en el lector. Pero el

cine, la pintura o la televisión sí que utilizan esa Historia *contada*: el receptor se convierte así en un elemento pasivo que capta el mensaje según la intención de quien cuenta el acontecimiento. Esta es la novedad del videojuego: tratamos con experiencias de juego que derivan en historias asumidas en primera persona. En este caso no se nos pasea por la Florencia o la Constantinopla de finales del siglo XV: lo hacemos nosotros mismos e interactuamos con personajes y situaciones de época, llegando incluso a modificarla como divertimento: no olvidemos en ningún instante que se trata de un elemento de ocio. Y lo podemos ver y hacer a través de nuestra pantalla de TV o del PC.

En la actualidad, la realidad del videojuego es múltiple y los análisis de sus impactos han generado una profusa bibliografía, que los observa tanto desde una mirada paradisiaca como infernal. En realidad, la situación es más compleja dado que este medio de ocio digital no impacta solamente como juego, en un mercado global sin fronteras, sino que plantea, esencialmente, un problema de comunicación generacional.

Esta dificultad de comunicación generacional se observa tanto a nivel social y familiar como a nivel educativo, generando tensiones vinculadas a la *pérdida* de tiempo y aislamiento que suponen las horas ante a la máquina frente a las nociones de socializarse y aprender jugando. Y ese es uno de los principales prejuicios que plantean quienes tienen una imagen distorsionada del videojuego; hasta no hace mucho, esto era así, pero ha venido a romper esta perspectiva la realidad del *serious game* como factor empresarial y social, pues ya no se limita a ser ese producto pensado para el ocio de niños y adolescentes, sino que son los adultos los que asumen un protagonismo específico además ubicado en el ámbito de desarrollo y evolución profesional.

Los videojuegos son resultado de esta nueva sociedad y requieren de la formación de nuevas formas docentes ante alumnos que demandan formas de aprendizaje acordes con su contexto. Suponen un reto, que no todos están dispuestos o en condiciones de asumirlo; y este grupo de reacios está compuesto no solo de docentes, sino también de discentes.

Si tenemos en cuenta la disciplina Historia, el tratamiento del factor *tiempo* es complejo, dado que el pasado y el futuro se conjugan así como la verosimilitud y la jugabilidad imponen su propia lógica, que rompe con las nociones clásicas de temporalidad aunque respeta las coordenadas de un guion histórico. Los alumnos pueden aprender de los (o a partir de los) videojuegos así como los docentes pueden enseñar, incorporándolos como elemento de la industria cultural y como herramienta

pedagógica. Pero insistimos, se trata de un escenario aún inédito pero con iniciativas ya consolidadas y en desarrollo.

¿Mañana para Historia y videojuegos?

En un futuro más o menos cercano, pensamos que estas barreras se sortearán, dado que muchos docentes e historiadores serán, con seguridad, videojugadores, tal y como hemos mencionado con anterioridad. La generación “multimedia” terminará imponiéndose, por causas biológicas y culturales, y con ello la dicotomía entre inmigrantes digitales y nativos digitales terminará superándose, gracias a la aparición de un “profesor *gamer*”, en tanto docente formado en la era digital y, por lo tanto, participe de los códigos y, muchas veces, él mismo jugador.

El problema se encontrará en otro ámbito: el de la *brecha digital*, que ya se comienza a percibir como compleja y en muchos casos insalvable. Esta brecha se dará no solamente entre sociedades que puedan acceder y utilizar las nuevas tecnologías sino dentro de una misma sociedad, entre aquellos que cuenten a su disposición con las tecnologías de punta y quienes solamente puedan recurrir a tecnología de segunda generación.

Este conflicto entre quienes tienen, o tendrán, acceso a las tecnologías digitales y quienes no, redundará en el desarrollo de roles sociales por parte de los que se sitúen a ambos lados de esta grieta formativa y de conocimiento.

Dicho esto y volviendo sobre el tema, centramos nuestra aportación en la existencia de títulos de videojuegos con contenido histórico, o al menos, remembranza sobre imágenes del pasado. Son abundantes entre los catálogos, tanto en lo referente a la etapa del pretérito que aborda (desde la Prehistoria hasta la actualidad) como en la tipología específica del juego (estrategia por turnos o en tiempo real, de rol, aventura gráfica...). Esta multiplicidad de opciones nos posibilitan analizar las formas en las que el usuario percibe el pasado y asume determinados tópicos, iconos y procesos históricos, a partir de los que construirá una idea específica de la razón de su presente, lo que significa y lo que representa.

Esta conjunción entre conocimiento histórico y realidad virtual incide de manera directa en distintos campos de las Ciencias Sociales, Humanas y de la Educación así como en la Comunicación y la Publicidad, dado que involucra desde las propuestas de los desarrolladores y guionistas hasta la razón que explica la demanda del usuario en el

momento de jugar a un título de contenido histórico, desde las empresas que colaboran con el proyecto y las instituciones públicas que lo apoyan hasta las prácticas en el aula, que recurren a entornos y conocimientos virtuales como forma de interacción pedagógica.

Es por ello que insistimos en la universalización y crecimiento del medio, factor al que debemos añadir la identificación del videojuego y su entorno digital con las generaciones más jóvenes, que lo consideran como algo propio y exclusivo. No cabe duda de que nos encontramos en el cambio de una época mucho más que en una época de cambios. La realidad del videojuego es simplemente un síntoma de lo que sucede en todos los niveles de nuestra sociedad. La expansión como medio de expresión cultural y su asiento definitivo como uno de los fenómenos de ocio digital más común y difundido, lo ha convertido en un elemento imprescindible para comprender nuestra sociedad, tanto en los niveles de las generaciones más jóvenes como aquellas que se consideran inmigrantes digitales. La propia experiencia adquirida con las tareas de investigación y extensión de los últimos años ha servido para comprender aún mejor que este escenario se está transformando continuamente.

Los contenidos históricos de muchos títulos de videojuegos facilitan la configuración de conceptos y procesos complejos del pasado en los usuarios, muy por delante del impacto y la influencia que les puedan sugerir otros medios más tradicionales, como la televisión, el cine o la novela. El historiador deberá enfrentarse a este panorama social diferente, pleno de novedades permanentes y la postura más sensata es la de asumir el proceso, acercándose al conocimiento de todo el fenómeno.

La disciplina del estudio de los juegos, conocida en el ámbito anglosajón como *game studies*, tiene como meta el análisis de los juegos, de su diseño, de los usuarios y del rol que desempeñan en la sociedad y la cultura. Hasta finales del siglo XX, los trabajos científicos sobre los juegos estaban limitados a los ámbitos de la Antropología y la Historia, donde el interés se centraba en las manifestaciones de ocio existentes en las diversas etapas o en la interpretación de las mismas como actividades propias de los individuos y de los grupos para definir una cultura específica. La irrupción de los videojuegos a partir de los 80 del siglo pasado supuso una auténtica convulsión en este ámbito académico y la eclosión digital acompañó el aluvión de labores acerca de su desarrollo y del impacto que en el plano antropológico, sociológico y psicológico podía tener sobre aquellos primeros usuarios, cada vez más numerosos.

Los estudios interdisciplinarios se impusieron, agrupándose las aproximaciones realizadas al videojuego en tres perspectivas: desde las Ciencias Sociales, desde las Humanidades y desde la industria y la Ingeniería. Tienen metas diferentes y buscan respuestas distintas sobre el tema, de forma que también utilizan metodologías diversas. Mientras que el enfoque industrial y de desarrollo de software se preocupa de formas distintas por los planteamientos teóricos y sobre todo prácticos, las ciencias sociales prefieren una metodología cuantitativa como medio para sus conclusiones cualitativas. Las investigaciones en Humanidades se centran básicamente en la aplicación de métodos cualitativos como mejor medio para plantear resultados. No obstante, ninguna de las metodologías excluye a las demás y es frecuente encontrarlas unidas en los estudios sobre videojuegos.

Los análisis que se llevan a cabo desde la perspectiva de las Ciencias Sociales se interesan por el impacto de los videojuegos sobre los individuos y sobre la sociedad, y se han llevado a cabo investigaciones tanto sobre los efectos negativos como los positivos que pueden tener los videojuegos sobre los jugadores. Es en este ámbito en el que se han realizado las investigaciones concernientes al efecto de la violencia de los videojuegos sobre niños y adolescentes, se han estudiado las potenciales aplicaciones pedagógicas de los videojuegos, se han desarrollado juegos de tipo multijugador, que permiten estimular y emular comportamientos económicos y sociales. Desde esta perspectiva es posible aludir al enorme potencial abierto con la aplicación de la *ludificación*, uso en castellano que nos parece más correcto que *gamificación* (*gamification*).

Las Humanidades se preguntan sobre los significados que se transmiten a través de los juegos. Se han estudiado el significado que los jugadores establecen en torno al juego y sus reglas, así como a la subversión de las mismas. Otros autores se han centrado en el estudio de los videojuegos como productos culturales, situándolos junto a otras formas de expresión o se ha contemplado el videojuego como una forma de narrativa, equiparado al cine, a la novela o al cómic. De esta forma, podemos hablar de un enfrentamiento entre aquellos que defienden la idea del videojuego como narrativa y los que defienden la necesidad de estudiar el videojuego según sus propias características, perspectiva que se ha denominado *ludology*, aunque resulte posible encontrar propuestas que reclaman una forma de explicar el videojuego que contemple, junto a las características culturales e ideológicas, los fundamentos algorítmicos y de programación de los juegos.

En cuanto a la aproximación de la industria, la cuestión a la que se enfrenta su investigación es cómo hacer mejores y qué hace que un juego sea “bueno”. En este aspecto, y teniendo en cuenta la cantidad de perspectivas desde las que se puede abordar el tema, se han llevado a cabo estudios sobre cómo diseñar juegos, con guías y reglas para hacer videojuegos de calidad. Podemos decir que la perspectiva de los estudios para la industria está enfocada hacia el desarrollo de productos para satisfacer el mercado.

Esta aportación se inserta en la perspectiva de las Humanidades, ya que intenta resolver las implicaciones que presentan la transmisión y la percepción de la Historia en general a través del videojuego, para lo cual también es necesario establecer un puente efectivo con el ámbito de las Ciencias Sociales con el fin de comprender el fenómeno como una manifestación más de la comunicación hipermedia, en tanto que los procesos que fomentan la producción y el intercambio simbólico entre sujetos, medios y lenguajes que se encuentran interconectados tecnológicamente.

Nos acercamos al videojuego como hipermedio que permite la transformación/construcción del conocimiento no de un modo lineal, sino a través de un modelo de comunicación reticular. Desde este planteamiento, el videojuego también actúa como un producto comercial que participa de las reglas mercadotécnicas, con el objetivo de contribuir a su éxito social.

Aún queda mucho camino que recorrer a pesar de que el panorama ha cambiado muchísimo en muy pocos años, pero pensamos que este tipo de investigaciones y actuaciones ayudará bastante a progresar en el conocimiento y, en definitiva, al beneficio común.

Experiencias de juego, prácticas docentes: conclusiones

No se trata de enumerar el objetivo de nuestra investigación original, pues es bien claro: analizar el impacto que tienen estos nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval. Nos interesa más bien señalar en esta aportación la realidad de las actividades realizadas al amparo de los proyectos desarrollados, tanto el de investigación propiamente dicha como el de extensión.

Lo más reseñable es mostrar la buena acogida de estas iniciativas por parte de los usuarios, que contrastan con las relativas prevenciones por algunos de los que nos han

recibido. Y atención, hablamos de quienes nos abrieron las puertas; pensemos en los que no desean oír ni referir el tema.

El desarrollo de las actividades WASD entendidas como talleres permanentes de Historia y videojuegos, puede resumir buena parte de las iniciativas llevadas a cabo al amparo de los proyectos realizados. Su resultado lo ubicamos en el material de análisis al mismo nivel que los productos y títulos objeto de estudio, los videojuegos. El papel de los usuarios, los videojugadores (*gamers*), con sus testimonios, opiniones y apuntes es crucial, pues si de impacto social hablamos, nos encontramos aquí en el vórtice de ese proceso. Las particularidades señaladas por cada uno de los participantes en los talleres encuentran en todo momento puntos de coincidencia, referidos casi siempre a la oportunidad de jugar o no, y vinculados al conocimiento de los títulos. Solo en algunos casos se animan a aportar criterios de valoración sobre el fenómeno. De esta manera, estas actividades se nos ofrecen como básicas para el avance en las investigaciones.

No queremos insistir nuevamente en la inédita situación generada con la irrupción del videojuego como elemento de ocio en la sociedad digital, pues de hecho, es uno de sus resultados más notables. Pero como conclusión específica, hay que decir que proseguimos con las tareas de observación del mercado (productos existentes y nuevos) y de los cambios ofrecidos por los canales de distribución como ejemplos de las variables de impacto en los usuarios, así como la realización de los mencionados talleres de investigación como medio para conseguir información concreta de los usuarios, y de las actividades de extensión como recurso para difundir, divulgar y hacer llegar a esos mismos usuarios las deducciones y conclusiones de forma activa y permanente. La web ayuda a esa difusión, qué duda cabe, pero también hay que decir que los contactos con las empresas de desarrollo se han mantenido en todo momento, pues toda esta intervención tiene un reflejo claro en los diferentes puntos del fenómeno: desde la idea preconcebida hasta el planteamiento de la demanda y experiencia de juego por parte del usuario final, pasando por consultas y comunicación permanente con empresas e iniciativas independientes (*indie*), así como las transformaciones tecnológicas propias e inherentes al videojuego.

No sabemos qué nos depara el futuro de la tecnología digital y su aplicación a los ámbitos de ocio. Por ello, es importante mantener un observatorio permanente que nos ayude a analizar esas evoluciones para colaborar en el proceso de enseñanza, comprensión y aprendizaje de la Historia a través del fenómeno videojuego una vez se ha asentado de forma estable en nuestra sociedad digital.

Bibliografía seleccionada

La bibliografía sobre el tema no deja de aumentar, por lo que es imprescindible hacer una selección que sirva como ejemplo y no como recurso acabado. Faltan muchísimos, pero hemos preferido aludir a aquellos que suponen un paso inicial para acercarse al tema así como parte de la producción propia acerca de los videojuegos y su impacto en la disciplina histórica.

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.

Abad Merino, María de las Mercedes (2012). Historia de la Lengua y las tecnologías de información y comunicación: entre el documento y la computadora, en Rodríguez, Gerardo y Vanina, Andrea (eds.) *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio de historiador*, (pp. 199-211) vol. 3, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.

Abad Merino, María de las Mercedes; Jiménez Alcázar, Juan Francisco; Rodríguez, Gerardo (2014). Lo monstruoso en el universo de los videojuegos, en *V Jornadas de Reflexión Monstruos y Monstruosidades*, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.

Aranda, Daniel y Sánchez-Navarro, Jordi (eds.) (2009). *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.

Bogost, Ian (2006). *Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, MIT Press.

Cacciatore, Giuseppe (2009-2010). Vico: narración histórica y narración fantástica, *Cuadernos sobre Vico*, 23-24, pp. 15-31.

Consalvo, Mía (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*, Cambridge, MIT Press.

Ensslin, Astrid (2014). *Literary Gaming*, Cambridge, MIT Press.

Fernández Ruiz, Marta y Puente Bienvenido, Héctor (2015). Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos *survival horror*. Un estudio de caso de *P.T.* (*Silent Hills*), *Brumal*, 3, pp. 95-118.

Flanagan, Mary y Nissenbaum, Helen (2014). *Values at Play in Digital Games*, MIT Press.

Gros Salvat, Begoña (coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Ed. Graó.

Jenkins, Henry (2013). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2009). Video games and the Middle Ages, *Imago Temporis*, 3, pp. 311-365.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2011). The other possible past: simulation of the Middle Ages in video games, *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2011). Cruzadas, cruzados y videojuegos, *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17, pp. 363-407.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2012). Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías, en Rodríguez, Gerardo y Vanina, Andrea (eds.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio de historiador*, (pp. 39-52) .vol. 1, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata,

Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2014). El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego.”, *Roda da Fortuna*, 3-1, pp. 516-546.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo (2014). La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico, en *IX Estudios de Frontera*, Jaén, Diputación Provincial de Jaén, pp. 317-336.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo (2014). Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos, en *I Jornadas Interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo (2014). Imágenes y discursos religiosos en los videojuegos, en Fogelman, Patricia y Contardo, María Florencia (eds.), *Actas electrónicas del V Simposio Internacional sobre Religiosidad, Cultura y Poder*, (pp. 988-1.007). Buenos Aires, Ediciones del GERE.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo (2015). Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos, en San Nicolás, César y Nicolás, Miguel (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, (pp. 11-39) Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015,.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo (2015). Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media, *Imago Temporis. Medium Aevum*, 8 (2015). Aceptado y en prensa.

Kapell, Matthew y Elliot, Andrew (2013). *Playing with the past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Publ. PLC.

Kappler, Karolin Eva y otros (2010). *Família y violencia. Un estudi sobre la violencia intrafamiliar dels adolescents vers els seus progenitors*, Barcelona, Diputació de Barcelona, 2010.

Lacasa, Pilar (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Ed. Morata.

Lehdonvirta, Vili y Castronova, Edward (2014). *Virtual Economies. Design and Analysis*, MIT Press.

Lerner, Josh (2014). *Making Democracy Fun. How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics*, Cambridge, MIT Press.

Mugueta Moreno, Iñigo y Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2014). Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos, en F.I. Revuelta, M.R. Fernández, M.I. Pedrera y J. Valverde (coords.) *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación* (pp. 273-276) Cáceres, Universidad de Extremadura,

Peinado, Federico y Santorum, Michael (2004). Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?, *Icono* 14, 4. www.icono14.net/revista/num4/index.html.

Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa.

Serón Ordoñez, Inmaculada (2011). La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia, *Trans*, 15, pp. 103-114.

Voorhees, Gerald (2009). I play therefore I am: *Sid Meier's Civilization*, Turn-Based Strategy games and the Cogito, *Games and Culture*, 4-3, pp. 254-275.



Gerardo Rodríguez es Profesor, Licenciado, Magister y Doctor en Historia por la Universidad Nacional de Mar del Plata. Profesor Adjunto Regular en la cátedra de Historia Universal General, Medieval. Investigador Adjunto del CONICET. Académico Correspondiente por la Provincia de Buenos Aires, Academia Nacional de la Historia. Ha publicado como autor y compilador, numerosos libros y artículos sobre su especialidad. Director de *Cuadernos Medievales*, ISSN N°2451-6821.

Juan Francisco Jiménez Alcázar es Doctor en Historia. Profesor Titular de Historia Medieval en la Universidad de Murcia, España. Investigador Principal en varios proyectos de I+D. Ha publicado como autor y compilador, numerosos libros y artículos sobre su especialidad.